cod. 0259-0800-Rev.1

FIGHT TIMER



Art.150 FIGHT TIMER

ENGLISH USER MANUAL

ITALIANO MANUALE UTENTE

FRANÇAIS MANUEL D’UTILISATEUR

ESPAÑOL MANUAL DEL USUARIO

DEUTSCH HANDBUCH

ENGLISH

TECHNICAL INSTRUCTIONS

INDEX

ITALIANO

ISTRUZIONI TECNICHE

INDICE

FRANÇAIS

INSTRUCTIONS TECHNIQUES

INDEX

ESPAÑOL

INSTRUCCIONES TÉCNICAS

ÍNDICE

DEUTSCH

TECHNISCHE ANLEITUNGEN

HINWEIS



Art.150 FIGHT TIMER

- Wall version
- Versione da parete
- Version de paroi
- Versión de pared
- Wandausführung



Art.151 FIGHT TIMER/T

- Table version
- Versione da tavolo
- Version de table
- Versión de mesa
- Tischausführung



(Option) ***Art.150-02***

- Infrared Remote Control
- Telecomando ad infrarossi
- Télécommande à l'infrarouge
- Control remoto a rayos infrarrojos
- Fernbedienung mit Infrarotstrahlen



(Option) ***Art.852 Box 04***

- Transport case
- Valigia per trasporto
- Valise
- Maletín
- Handkoffer für den Transport

FIGHT TIMER

User manual

INSTALLATION
Fix FIGHT TIMER (wall version - art. 150) to the wall with two screws or wall anchors. Before inserting the plug to the power point, control that the data on the power supply plate is compatible with the mains distribution.

FUNCTIONING
FIGHT TIMER is ideal to show the time of one or more cycles, composed by an action followed by a pause, and to signal with a sound of different length the various events: start Action, end Action, end of the complete cycle (0.7 - 1.4 - 2.4 seconds).
The device is particularly indicated for competitions and training sessions in boxing, martial arts, gymnasium activities, etc..
Five different Timers can be programmed separately. The timers are easily activated by five associated keys, each one with the following four parameters: Time of Action, Time of Pause, Number of Cycles, Time of Final Pause.

Turning the timer on and off
Turn on and off with the *ON-OFF* key. When turned off, one separation point between the minutes and the seconds remain lighted up, indicating the presence of the feeding current.

Visualizations
If the time to be visualized is less than 10':00", it appears entirely on the right display and the number of cycles appear on the left display, otherwise the minutes are visualized on the left display instead of the number of cycles.

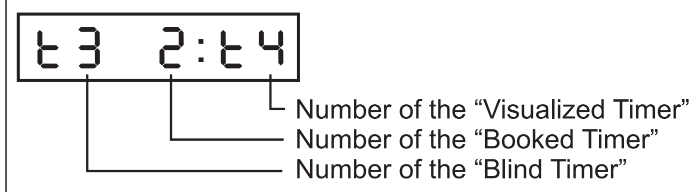
Start and stop of a visualized Timer
To begin the count of one of the five Timers, press the key of the desired Timer (Timer-x) followed by the *START-STOP* key. When the key of this Timer is pressed twice, the starting time is charged and visualized; the *START-STOP* key must then be pressed to begin the count. The time count can be stopped and then started again with the *START-STOP* key.

Timer booking
A Timer can be booked in order to start a count automatically at the end of a Timer that is visualized. If the Timer in use is programmed on an infinite cycle, the booked Timer will begin at the end of the first pause of the working Timer.
To make a booking, press the key of the Timer-x to be booked and then the *Timer-Booking* key.

Start and stop of a Blind Timer
It is possible to activate any one of the five Timers so that they only issue the audio signals of start/end of the various cycles without being visualized: press the key of the Timer-x chosen and then the *Blind-Timer START-STOP* key. The time count can be stopped and then restarted with the same key.
Since the count of the "Blind Timer" works with different sounds, it can function contemporaneously with the "Visualized Timer" without the risk of creating confusion: this allows to time 2 activities simultaneously in the same place, such as a meeting between two boxers and training exercizes performed by other athletes.

Timers status
With the *Timers-status* key, the number of active Timers are visualized for 4 seconds (see Fig.1); the timer in use is indicated with a flashing number, whereas inactive timers are indicated with fixed lighting.
If the *F1* key is pressed within 4 seconds, the "Visualized Timer" and the "Blind" functions will be exchanged; in this way it is possible to visualize the Timer that was only present through a sound signal.
With *F2*, instead of *F1*, the possible booking will be deleted.

Fig.1 Status of the Timers (Timers-Status key)



PROGRAMMING

Press the *PROG* key to access programming: "H1" will appear on the left display indicating the first parameter to be programmed, and on the right display the respective value will appear, which can be modified with the keys (+) and (-). Press PROG once again to pass to the following parameters or *START-STOP* to end the programming.

H1 - Counting modality (forward, backward) [up - do]

This modality defines the direction of the count. With the keys (+) and (-) select: "up" for forward counting, or "do" for backward counting.

Press *PROG* to pass to the following parameter or *START-STOP* to end the programming.

H2 - Type of sound (Trilling or Continuous) [1 - 2]

This modality defines the suond type of start/end for the various times. With the keys (+) and (-) select: "1" for a trilling sound, and "2" for a continuous sound.

Press *PROG* to pass onto the following parameter or *START-STOP* to end the programming.

H3 - Sound volume (High-Medium-Low-Off) [3 - 2 - 1 - 0]

This modality defines the sound intensity; with the keys (+) and (-) select: "3" for High, "2" for Medium, "1" for Low, "0" for Off

Press *PROG* to pass onto the following parameter or *START-STOP* to end the programming.

PROGRAMMING THE TIMERS

For each one of the 5 Timers, there are 4 programming parameters for a total of 20 parameters. Each one is identified by the number of the timer (1,2,3,4,5) and by the letter of the parameter (A,P,C,F):

for Timer-1 **1A - 1P - 1C - 1F**
for Timer-2 **2A - 2P - 2C - 2F**
for Timer-3 **3A - 3P - 3C - 3F**
for Timer-4 **4A - 4P - 4C - 4F**
for Timer-5 **5A - 5P - 5C - 5F**

These 20 parameters can be accessed with the *PROG* key, and can be modified with the (+) and (-) keys.

Immediate access to the first parameter (xA) of the chosen Timer occurs by pressing *PROG* and then the desired *Timer-x* key.

Programming is terminated with the *START-STOP* key.

The 4 parameters (A,P,C,F) concerning the 5 Timers (x) are described as follows:

xA - Time of Action (from 0':05" to 90':00")

Modify the value with the keys (+) and (-); press continuously to vary quickly. There are time steps of 1 second for values from 0':05" to 1':00", time steps of 5 seconds for values from 1':00" to 10':00", time steps of 1 minute for values from 10':00" to 90':00". Please note that, for over 10 minutes the seconds are no longer visualized.

xP - Time of Pause (from 0':00" to 90':00")

Determines the Time of Pause following the Action.

Modification of the value is regulated as for parameter xA.

xC - Number of Cycles (from 0 to 99)

This parameter defines the number of cycles by Action+Pause; with xD=0 the number of cycles is infinite and they can be interrupted only by the *START-STOP* key. Modify the value with the keys (+) and (-); press continuously to vary quickly.

xF - Time of Final Pause (from 0':00" to 90':00")

This parameter sets the Final pause that follows the last Action. After the Final pause the entire cycle is repeated; with xF=0 the Final pause does not occur and the cycle is performed only once.

Modification of the value is regulated as for parameter xA.

EXAMPLES OF PROGRAMMING

Following are several examples of how each of the 5 Timers can be programmed to obtain different modalities of functioning.

Single Action
Indicated for visualizing the time of a competition with the final audio signal.
To program: xA= Time of Action, xP=0, xC=1 and xF=0.

Fixed number of cycles
Indicated for visualizing the time of competitions repeated on various occasions.
To program: xA= Time of Action, xP= Time of Pause, xC= Number of cycles, xF=0.

Infinite number of cycles
Indicated for continuous sequences of training; it can be interrupted only by pressing the *START-STOP* key.
To program: xA= Time of Action, xP= Time of Pause, xC=0, xF=0.

Sequences with a fixed Number of cycles and Final Pause.
Indicated for training sequences with recovery times (pause) of differing duration. After the Final Pause the entire cycle is repeated; it can be interrupted only by pressing the *START-STOP* key.
To program: xA= Time of Action, xP= Time of Pause, xC= Number of cycles, xF=Time of Final Pause.

Combination of two Timers.

The activation of a Timer and the booking of another timer allows to considerably increase the combinations of the time count. For example, among the many possibilities, the count of a certain number of cycles of Action+Pause may be performed, followed by a different number of cycles with different durations of Action+Pause (see Fig. 2).

Fig. 2: Examples of Timer combinations

1° Timer						2° Timer			
Action	Pause1	Action	Pause2	Action	F.Pause	Action	Pause1	Action	F.Pause
5 min	1 min	5 min	1 min	5 min	3 min	10 min	1 min	10 min	20 min

OPTIONS:

Infrared REMOTE CONTROL (art. 150-02)
The remote control allows to control, without cables, all of the functions for a distance of up to 15m. It is not included with the FIGHT TIMER and can be ordered separately, also at a later date.
CASE (art. 852)
It is possibile to order the practical transport case for the table version of FIGHT TIMER.

CHARACTERISTICS

Power supply:
- 230 Vac ±10%; 50 Hz; 6VA
- 115 Vac ±10%; 60 Hz; 6 VA
Conditions:
- functional: 0 .. +50 °C; UR < 95%
- of stocking: -15 .. +70 °C; UR < 95%
Numbers:
- dimension: 9.1 x 4.3 cm
- visibility: > 30 m
Size:
- wall version:56 x 18.5 x 4.0 cm; 1.6 kg
- table version: 56 x 23 x 18.5 cm;2.1kg
Remote control:
- size:4.9 x 11 x 2.2 cm; 0.18 kg
- range:> 15 m
- battery:9V; 16 x 45 x 26 mm; 2 years
Case:
- 60 x 40 x 11.4 cm; 2.3 kg

DEFAULT PROGRAMMING SETTINGS

Parameter	Description	Default value
H1	Modality of count	up
H2	Type of sound	2 = Contin.
H3	Sound volume	2 = Middle
1A	Timer 1 - Time of action	3':00"
1P	Timer 1 - Time of pause	1':00"
1C	Timer 1 - Number of cycles	6
1F	Timer 1 - Time of Final Pause	0':00"
2A	Timer 2 - Time of action	2':00"
2P	Timer 2 - Time of pause	1':00"
2C	Timer 2 - Number of cycles	3
2F	Timer 2 - Time of Final Pause	0':00"

Parameter	Description	Default value
3A	Timer 3 - Time of action	15':00"
3P	Timer 3 - Time of pause	5':00"
3C	Timer 3 - Number of cycles	0
3F	Timer 3 - Time of Final Pause	0':00"
4A	Timer 4 - Time of action	30':00"
4P	Timer 4 - Time of pause	10':00"
4C	Timer 4 - Number of cycles	0
4F	Timer 4 - Time of Final Pause	10':00"
5A	Timer 5 - Time of action	45':00"
5P	Timer 5 - Time of pause	15':00"
5C	Timer 5 - Number of cycles	0
5F	Timer 5 - Time of Final Pause	10':00"

CODE LIST	
Art. 150	FIGHT TIMER wall vers. - 230V
Art. 150/115	FIGHT TIMER wall vers. - 115V
Art. 151	FIGHT TIMER table vers. - 230V
Art. 151/115	FIGHT TIMER table vers. - 115V
Art. 150-02	Infrared Remote control (option)
Art. 852	Case (option)

WARRANTY

FIGHT TIMER is guaranteed for 2 years from the date stated on the purchase document, and includes free repairs for material and construction defects. Transport costs are not included.

Battery is excluded from the warranty.

FIGHT TIMER

Manuale utente

INSTALLAZIONE

Fissare FIGHT TIMER (versione da parete - art.150) ad un muro mediante due viti o tasselli. Prima di inserire la spina ad una presa di corrente, controllare che i dati di targa dell'alimentazione siano compatibili con quelli della rete di distribuzione elettrica.

FUNZIONAMENTO

FIGHT TIMER è ideale per visualizzare il tempo di uno o più cicli, composti da una Azione seguita da una Pausa, ed a segnalare con un suono di diversa durata i vari eventi: inizio Azione, fine Azione, fine dell'intero Ciclo (0,7 - 1,4 - 2,4 secondi).
E' particolarmente indicato per le gare e gli allenamenti di pugilato, delle arti marziali, del fitness, ecc..
Possono essere singolarmente programmati 5 differenti Timer, in seguito facilmente attivabili con i 5 pulsanti associati, ognuno con i seguenti 4 parametri: Tempo di Azione, Tempo di Pausa, Numero di Cicli, Tempo di pausa Finale.

Accensione e spegnimento
Accendere e spegnere col tasto *ON-OFF*. Nello stato spento, resta illuminato un punto di separazione tra minuti e secondi ad indicare la presenza della tensione di alimentazione.

Visualizzazioni
Se il tempo da visualizzare è minore di 10':00'', questo appare interamente sul display destro ed il numero di cicli sul display sinistro, altrimenti i minuti vengono visualizzati sul display sinistro al posto del numero dei cicli.

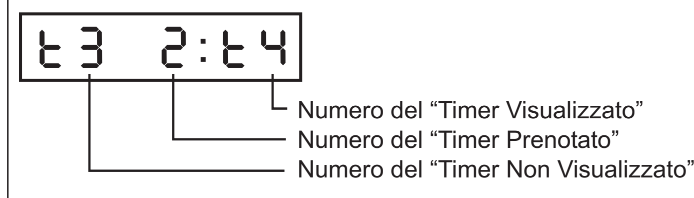
Partenza e arresto del Timer visualizzato
Per far iniziare il conteggio di uno dei 5 Timer premere il tasto del Timer interessato (Timer-x) seguito dal tasto *START-STOP*. Agendo per due volte consecutivamente sul tasto del Timer interessato, viene caricato e visualizzato il tempo di inizio; si dovrà poi premere *START-STOP* per iniziare il conteggio. Il conteggio del tempo può essere fermato e poi ripreso col tasto *START-STOP*.

Prenotazione Timer
Si può prenotare un Timer affinché parta automaticamente in conteggio allo scadere del Timer in quel momento visualizzato. Se il Timer in uso sta eseguendo un ciclo infinito, allora il Timer prenotato inizierà alla fine della prima pausa del Timer attuale. Per eseguire una prenotazione, premere il tasto del Timer-x da prenotare e poi il tasto *Timer-Booking*.

Partenza e arresto di un Timer Non Visualizzato
E' possibile attivare uno qualsiasi dei 5 Timer in modo che emetta solo le segnalazioni sonore di inizio/fine dei vari cicli ma che non venga visualizzato: premere il tasto del Timer-x desiderato e quindi il tasto *Blind-Timer-START-STOP*. Il conteggio del tempo può essere fermato e poi ripreso sempre con quest'ultimo tasto.
Avendo suoni diversi, il conteggio di un "Timer Non Visualizzato" può essere contemporaneo a quello di un "Timer visualizzato" senza pericolo di confusione: ciò permette di gestire 2 attività simultanee nello stesso luogo come, per esempio, un incontro fra due pugili e gli esercizi di allenamento di altri atleti.

Stato dei Timer
Con il pulsante *Timers-Status* sono visualizzati per 4 secondi i numeri dei Timer attivi (vedere Fig.1); questi lampeggiano se il Timer corrispondente è in conteggio, mentre restano fissi se lo stesso risulta fermo. Se entro i 4 secondi viene premuto il tasto *F1*, si ha lo scambio fra il "Timer Visualizzato" e quello "Non Visualizzato"; in questo modo verrà visualizzato il Timer del quale si udiva solo il suono. Con *F2*, invece di *F1,* si cancella l'eventuale prenotazione.

Fig.1 Stato dei Timer (pulsante Timers-Status)



PROGRAMMAZIONE

Premere il tasto *PROG* per accedere alla programmazione: sul display sinistro compare "H1", ad indicare il primo parametro da programmare, e sul display destro il rispettivo valore, modificabile coi tasti (+) e (-). Ripremere *PROG* per passare ai successivi parametri o *START-STOP* per terminare la programmazione.

H1 - Modo di conteggio (avanti, indietro) [up - do]

Definisce se il conteggio avviene in avanti o a ritroso. Coi tasti (+) e (-) selezionare: "up" per il conteggio in avanti, oppure "do" per il conteggio indietro.
Premere *PROG* per passare al parametro successivo o *START-STOP* per terminare la programmazione.

H2 - Tipo di suono (Trillante o Continuo) [1 - 2]

Definisce il tipo di suono di inizio/fine dei vari tempi. Coi tasti (+) o (-) selezionare: "1" per suono trillante, oppure "2" per suono continuo.
Premere *PROG* per passare al parametro successivo o *START-STOP* per terminare la programmazione.

H3 - Volume suono (Alto-Medio-Basso-Spento) [3 - 2 - 1 - 0]

Definisce l'intensità del suono; coi tasti (+) e (-) selezionare: "3" per Alto , "2" per Medio , "1" per Basso , "0 per Spento.
Premere *PROG* per passare al parametro successivo o *START-STOP* per terminare la programmazione.

PROGRAMMAZIONE DEI TIMER

Per ognuno dei 5 Timer vi sono 4 parametri programmabili per un totale di 20 parametri, ciascuno dei quali identificato dal numero del Timer (1,2,3,4,5) e dalla lettera del parametro (A,P,C,F):

per il Timer-1	**1A - 1P - 1C - 1F**
per il Timer-2	**2A - 2P - 2C - 2F**
per il Timer-3	**3A - 3P - 3C - 3F**
per il Timer-4	**4A - 4P - 4C - 4F**
per il Timer-5	**5A - 5P - 5C - 5F**

Con il tasto *PROG* si accede in successione a tutti e 20 i parametri i quali sono modificabili coi tasti (+) e (-).
Premendo *PROG* e quindi il tasto del *Timer-x* interessato si accede immediatamente al primo parametro (xA) di tale Timer.
Con *START-STOP* si termina la programmazione. Di seguito sono descritti i 4 parametri (A,P,C,F) che riguardano ognuno dei 5 Timer (x).

xA - Tempo di Azione (da 0':05" a 90':00")

Modificare il valore coi tasti (+) e (-); tenerli premuti per variare velocemente. Si hanno scatti di 1sec per valori da 0':05" a 1':00", scatti di 5sec per valori da 1':00" a 10':00", scatti di 1min per valori da 10':00" a 90':00". Da notare che sopra i 10min non vengono più visualizzati i secondi.

xP - Tempo di Pausa (da 0':00" a 90':00")

Determina il Tempo di Pausa seguente l'Azione.
La modifica del valore avviene come per il parametro xA.

xC - Numero di Cicli (da 0 a 99)

Definisce il numero di cicli Azione+Pausa; con xC=0 il numero di cicli risulta infinito e l'arresto avviene solo col tasto *START-STOP*. Modificare il valore coi tasti (+) e (-); tenerli premuti per variare velocemente.

xF - Tempo di pausa Finale (da 0':00" a 90':00")

Imposta la pausa Finale successiva all'ultima Azione. Dopo la pausa Finale l'intero ciclo ricomincia; con xF=0 la pausa Finale non ha luogo e l'intero ciclo viene eseguito una sola volta.
La modifica del valore avviene come per il parametro xA.

ESEMPI DI PROGRAMMAZIONE

Seguono alcuni esempi di come può essere programmato ciascuno dei 5 Timer per ottenere differenti modi di funzionamento.

Azione singola

Indicato per visualizzare il tempo di una competizione con la segnalazione sonora finale.
Programmare: xA= Tempo di Azione, xP=0, xC=1 e xF=0.

Numero di cicli definito

Indicato per visualizzare il tempo delle competizioni a più riprese.
Programmare: xA= Tempo di Azione, xP= Tempo di Pausa, xC= Numero dei cicli, xF=0.

Numero di cicli infinito

Indicato per continue sequenze di allenamento; l'arresto si ha solo con il tasto *START-STOP*.
Programmare: xA= Tempo di Azione, xP= Tempo di Pausa, xC=0, xF=0.

Sequenze con Numero di cicli definito e Pausa Finale.

Indicato per sequenze di allenamento con tempi di recupero (pause) di durata diversa. Dopo la Pausa Finale si ha la ripresa dell'intero ciclo; l'arresto si ha solo col tasto *START-STOP*.
Programmare: xA= Tempo di Azione, xP= Tempo di Pausa, xC= Numero dei cicli, xF=Tempo Pausa Finale.

Combinazioni di due Timer.

L'attivazione di un Timer e la prenotazione di un altro consente di espandere notevolmente le combinazioni di conteggio dei tempi. Ad esempio, fra le tante possibilità, può essere eseguito il conteggio di un determinato numero di cicli di Azione+Pausa, seguito da un differente numero di cicli con differenti durate di Azione+Pausa (vedere Fig. 2).

Fig. 2: Esempio di combinazione dei Timer

1° Timer						2° Timer			
Azione1	Pausa1	Azione2	Pausa2	Azione3	P.Finale	Azione1	Pausa1	Azione2	P.Finale
5 min	1 min	5 min	1 min	5 min	3 min	10 min	1 min	10 min	20 min

OPZIONI:

TELECOMANDO ad infrarossi (art. 150-02)

Il telecomando permette il controllo, senza fili, di tutte le funzioni fino a 15m di distanza; non essendo incluso col FIGHT TIMER può essere ordinato separatamente, anche in un secondo tempo.

VALIGIA (art. 852)

Separatamente è ordinabile la valigia per un comodo trasporto della versione da tavolo di FIGH TIMER.

CARATTERISTICHE

Alimentazione:
- 230 Vac ±10%; 50 Hz; 6VA
- 115 Vac ±10%; 60 Hz; 6 VA
Condizioni:
- operative: 0 .. +50 °C; UR < 95%
- di stoccaggio: -15 .. +70 °C; UR < 95%
Cifre:
- dimensione: 9,1 x 4,3 cm
- visibilità: > 30 m
Ingombro - versione da:
- parete: 56 x 18,5 x 4,0 cm; 1,6 kg
- tavolo : 56 x 23 x 8,5 cm; 2,1kg
Telecomando:
- ingombro: 4,9 x 11 x 2,2 cm; 0,18 kg
- portata: > 15 m
- batteria: 9V; 16 x 45 x 26 mm; 2 anni
Valigia:
- (60 x 40 x 11,4 cm); 2,3 kg

VALORE DI FABBRICA DEI PARAMETRI

Parametro	Descrizione	Valore di fabbrica
H1	Modalità di conteggio	up
H2	Tipo di suono	2 = Contin.
H3	Volume del suono	2 = Medio
1A	Timer 1 - Tempo di Azione	3':00"
1P	Timer 1 - Tempo di pausa	1':00"
1C	Timer 1 - Numero di Cicli	6
1F	Timer 1 - Tempo pausa finale	0':00"
2A	Timer 2 - Tempo di Azione	2':00"
2P	Timer 2 - Tempo di pausa	1':00"
2C	Timer 2 - Numero di Cicli	3
2F	Timer 2 - Tempo pausa finale	0':00"

Parametro	Descrizione	Valore di fabbrica
3A	Timer 3 - Tempo di Azione	15':00"
3P	Timer 3 - Tempo di pausa	5':00"
3C	Timer 3 - Numero di Cicli	0
3F	Timer 3 - Tempo pausa finale	0':00"
4A	Timer 4 - Tempo di Azione	30':00"
4P	Timer 4 - Tempo di pausa	10':00"
4C	Timer 4 - Numero di Cicli	0
4F	Timer 4 - Tempo pausa finale	10':00"
5A	Timer 5 - Tempo di Azione	45':00"
5P	Timer 5 - Tempo di pausa	15':00"
5C	Timer 5 - Numero di Cicli	0
5F	Timer 5 - Tempo pausa finale	10':00"

ELENCO CODICI	
Art. 150	FIGHT TIMER vers. parete - 230V
Art. 150/115	FIGHT TIMER vers. parete - 115V
Art. 151	FIGHT TIMER vers. tavolo - 230V
Art. 151/115	FIGHT TIMER vers. tavolo - 115V
Art. 150-02	Telecom. ad infrarossi (opzionale)
Art. 852	Valigia (opzionale)

GARANZIA

La garanzia è di 2 anni dalla data del documento di acquisto, e comprende la riparazione gratuita per difetti di materiali e di costruzione. Non comprende le spese di trasporto.
Batteria esclusa dalla garanzia.

FIGHT TIMER

Manuel d'utilisateur

INSTALLATION

Fixer FIGHT TIMER (version de paroi - art. 150) à un mur au moyen de deux vis ou chevilles. Avant de brancher l'appareil à une prise de courant, contrôler que les données de la plaque de machine sont compatibles avec celles du réseau de distribution électrique.

FONCTIONNEMENT

FIGHT TIMER est l'idéal pour visualiser les temps d'un ou plusieurs cycles, composés d'une Action suivie d'une Pause, et pour signaler avec un son d'une durée différente les événements suivant: début Action, fin Action, fin de tout le cycle (0,7 - 1,4 - 2,4 secondes).
Il est particulièrement conseillé pour les compétitions et les entraînements de boxe, arts martiaux, fitness, etc..
5 Minuteurs différents peuvent être programmés individuellement, puis facilement mis en fonction avec les 5 touches associées, chacun avec les 4 paramètres suivant: Temps Action, Temps Pause, Nombre de Cycles, Temps pause Finale.

Mise en service et arrêt

Mettre en service et éteindre avec la touche *ON-OFF*. En situation d'arrêt, reste allumé les un point de séparation entre les minutes et les secondes afin d'indiquer la présence de la tension d'alimentation.

Visualisations

Si le temps à visualiser est inférieur à 10':00'', il apparaît entièrement sur l'écran de droite et le nombre de cycles sur l'écran de gauche, sinon les minutes sont visualisées sur l'écran de gauche à la place du numéro des cycles.

Départ et arrêt du Minuteur visualisé

Pour faire débuter le chronométrage d'un des 5 Minuteurs, appuyer sur la touche du Minuteur concerné (Timer-x) puis sur la touche *START-STOP*. En appuyant deux fois consécutivement sur la touche du Minuteur concerné, le temps de départ est chargé et visualisé; il faudra ensuite appuyer sur *START-STOP* pour débuter le chronométrage. Le chronométrage peut être arrêté puis repris avec la touche *START-STOP*.

Préparation Minuteur

Il est possible de préparer un Minuteur afin qu'il parte automatiquement en chronométrage quand le Minuteur visualisé jusqu'à ce moment est arrivé à terme. Si le Minuteur utilisé effectue un cycle infini, alors le Minuteur préparé commencera à la fin de la première pause du Minuteur utilisé jusqu'alors. Pour effectuer une préparation, appuyer sur la touche du Minuteur-x à préparer et ensuite sur la touche *Timer-Booking*.

Démarrage et arrêt d'un Minuteur Non Visualisé

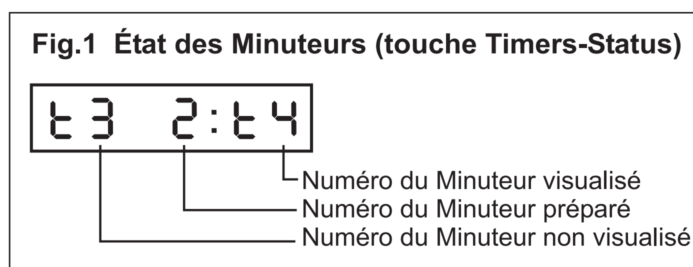
Il est possible de mettre en service n'importe lequel des 5 Minuteurs de manière à ce qu'il émette seulement les signalisations sonores de début/fin des différents cycles mais sans qu'il soit visualisé: appuyer sur la touche du Minuteur-x choisi puis sur la touche *Blind-Timer-START-STOP.* Le chronométrage peut être arrêté puis repris toujours à l'aide de cette touche.
Ayant des sons différents, le chronométrage d'un Minuteur Non Visualisé peut être effectué en même temps que celui d'un Minuteur visualisé sans risque de confusion: cela permet de gérer 2 activités simultanées dans le même lieu comme par exemple lors d'un combat entre deux boxeurs et les exercices d'entraînement d'autres athlètes.

État des Minuteurs

Avec la touche T*imers-Status* sont visualisés pendant 4 secondes les Minuteurs actifs (voir Fig.1); ils clignotent si le Minuteur correspondant est en phase de chronométrage et restent fixes dans le cas contraire.

Si avant 4 secondes est actionnée la touche *F1*, l'échange entre le Minuteur Visualisé et celui Non Visualisé est effectué; de cette manière sera visualisé le Minuteur dont on entendait seulement le son. Avec *F2*, à la place de *F1*, l'éventuelle réservation est annulé.

Fig.1 État des Minuteurs (touche Timers-Status)



PROGRAMMATION

Appuyer sur la touche *PROG* pour accéder à la programmation: sur l'écran de gauche apparaît “H1” pour indiquer le premier paramètre à programmer et sur l'écran de droite la valeur respective, modifiable avec les touches (+) et (-). Réappuyer sur *PROG* pour passer aux paramètres suivant ou sur *START-STOP* pour terminer la programmation.

H1 - Mode de comptage (en avant, en arrière) [up - do]

Il définit si le comptage se fait en avant ou à reculons. Avec les touches (+) et (-) sélectionner: “up” pour le comptage en avant ou bien “do” pour le comptage à reculons.

Appuyer sur *PROG* pour passer au paramètre suivant ou sur *START-STOP* pour terminer la programmation.

H2 - Type de son (Trillant ou Continu) [1 - 2]

Il définit le type de son de début/fin des différentes périodes. Avec les touches (+) ou (-) sélectionner: “1” pour son trillant ou bien “2” pour son continu. Appuyer sur *PROG* pour passer au paramètre suivant ou sur *START-STOP* pour terminer la programmation.

H3 - Volume son (Fort - Moyen - Bas - Eteint) [3 - 2 - 1 - 0]

Il définit l'intensité du son; avec les touches (+) et (-) sélectionner: “3” pour Fort, “2” pour Moyen, “1” pour Bas , “0” pour Eteint.

Appuyer sur *PROG* pour passer au paramètre suivant ou sur *START-STOP* pour terminer la programmation.

PROGRAMMATION DES MINUTEURS

Pour chacun des 5 Minuteurs sont à considérer 4 paramètres programmables pour un total de 20 paramètres, chacun d'eux étant identifié par le numéro du Minuteur (1,2,3,4,5) et par la lettre du paramètre (A,P,C,F):

Pour le Minuteur-1 **1A - 1P - 1C - 1F**
Pour le Minuteur-2 **2A - 2P - 2C - 2F**
Pour le Minuteur-3 **3A - 3P - 3C - 3F**
Pour le Minuteur-4 **4A - 4P - 4C - 4F**
Pour le Minuteur-5 **5A - 5P - 5C - 5F**

Avec la touche *PROG* on accède en succession à tous les 20 paramètres qui sont modifiables avec les touches (+) et (-).

En appuyant sur *PROG* puis sur la touche du Timer-*x* concerné on accède immédiatement au premier paramètre (xA) de ce Minuteur.

Avec *START-STOP* on termine la programmation.

Ci-dessous sont décrits les 4 paramètres (A,P,C,F) qui concernent chacun des 5 Minuteurs (x):

xA - Temps Action (de 0':05” à 90':00”)

Modifier la valeur avec les touches (+) et (-); les maintenir appuyées pour changer rapidement. Avancements de 1sec pour valeurs de 0':05” à 1':00”, avancements de 5sec pour valeurs de 1':00” à 10':00”, avancements de 1min pour valeurs de 10':00” à 90':00”.

A noter qu'au-delà de 10min les secondes ne sont plus visualisées.

xP - Temps Pause (de 0':00” à 90':00”)

Détermine la durée de la pause suivant l'action.

La modification de la valeur se fait comme pour le paramètre xA.

xC - Nombre Cycles (de 0 à 99)

Il définit le nombre de cycles Action+Pause; avec xC=0 le nombre de cycle résulte infini et l'arrêt se fait seulement avec la touche *START-STOP.*

Modifier la valeur avec les touches (+) et (-); les maintenir appuyées pour changer rapidement.

xF - Temps pause Finale (de 0':00” à 90':00”)

Il règle la pause Finale successive à la dernière Action.

Après la pause Finale tout le cycle recommence; avec xF=0 la pause Finale n'a pas lieu et tout le cycle est accompli une seule fois.

La modification de la valeur se fait comme pour le paramètre xA.

EXEMPLES DE PROGRAMMATION

Vous trouverez ci-dessous différents exemples de programmations pour chacun des 5 Minuteurs afin d'obtenir divers modes de fonctionnement.

Action unique

Pour visualiser le temps d'une compétition avec la signalisation sonore finale.

Programmer: xA= Temps Action, xP=0, xC=1 et xF=0.

Nombre de cycles défini

Pour visualiser le temps des compétitions ayant plusieurs périodes.

Programmer: xA= Temps Action, xP= Temps Pause, xC= Nombre de cycles, xF=0.

Nombre cycles infini

Pour séquences d'entraînement continues; arrêt uniquement avec la touche *START-STOP*.

Programmer: xA= Temps Action, xP= Temps Pause, xC=0, xF=0.

Séquences avec nombre de cycles défini et Pause Finale.

Pour séquences d'entraînement avec périodes de récupération (pauses) de durée diverse.

Après la Pause Finale tout le cycle recommence; arrêt uniquement avec la touche *START-STOP*.

Programmer: xA= Temps Action, xP= temps Pause, xC= Nombre de cycles, xF=Pause Finale.

Combinaisons de deux Minuteurs.

La mise en service d'un Minuteur et la préparation d'un autre permet d'augmenter fortement les combinaisons de chronométrage. Par exemple, parmi les nombreuses possibilités, on peut effectuer le comptage d'un nombre déterminé de cycles Action+Pause, suivi d'un nombre de cycles différent avec des durées diverses de Action+Pause (voir Fig. 2).

Fig. 2: Exemple de combinaison des Minuteurs

1° Minuteur						2° Minuteur			
Action	Pause1	Action	Pause2	Action	F.Pause	Action	Pause1	Action	F.Pause
5 min	1 min	5 min	1 min	5 min	3 min	10 min	1 min	10 min	20 min

OPTIONS:

TELECOMMANDE à infrarouge (art. 150-02)

La télécommande permet le contrôle, sans fils, de toutes les fonctions jusqu'à une distance de 15m; n'étant pas incluse dans FIGHT TIMER elle peut être commandée séparément, même successivement à l'achat.

VALISE (art. 852)

La valise peut être commandée séparément pour un transport pratique de la version de table de FIGH TIMER.

CARACTERISTIQUES

Alimentation:
- 230 Vac ±10%; 50 Hz; 6VA
- 115 Vac ±10%; 60 Hz; 6 VA
Conditions:
- de travail 0 .. +50 °C; UR < 95%
- de stockage: -15 .. +70 °C; UR < 95%
Chiffres:
- dimensions: 9,1 x 4,3 cm
- visibilité: > 30 m
Encombrement - version:
- Paroi: 56 x 18,5 x 4,0 cm; 1,6 kg
- Table: 56 x 23 x 8,5 cm; 2,1kg
Télécommande encombrement:
- ingombro: 4,9 x 11 x 2,2 cm; 0,18 kg
- portée: > 15 m
- piles: 9V; 16 x 45 x 26 mm; 2 ans
Valise:
- (60 x 40 x 11,4 cm); 2,3 kg

VALEUR EN USINE DES PARAMETRES DE PROGRAMMATION

Paramètre	Description	Valeur de fabrique
H1	Modalité de comptage	up
H2	Type de son	2 = Contin.
H3	Volume du son	2 = Medio
1A	Timer 1 - Temps action	3':00"
1P	Timer 1 - Temps pause	1':00"
1C	Timer 1 - Nombre de cycles	6
1F	Timer 1 - Temps pause finale	0':00"
2A	Timer 2 - Temps action	2':00"
2P	Timer 2 - Temps pause	1':00"
2C	Timer 2 - Nombre de cycles	3
2F	Timer 2 - Temps pause finale	0':00"
3A	Timer 3 - Temps action	15':00"
3P	Timer 3 - Temps pause	5':00"
3C	Timer 3 - Nombre de cycles	0
3F	Timer 3 - Temps pause finale	0':00"

Paramètre	Description	Valeur de fabrique
4A	Timer 4 - Temps action	30':00"
4P	Timer 4 - Temps pause	10':00"
4C	Timer 4 - Nombre de cycles	0
4F	Timer 4 - Temps pause finale	10':00"
5A	Timer 5 - Temps action	45':00"
5P	Timer 5 - Temps pause	15':00"
5C	Timer 5 - Nombre de cycles	0
5F	Timer 5 - Temps pause finale	10':00"

LISTE CODES	
Art. 150	FIGHT TIMER vers. de paroi - 230V
Art. 150/115	FIGHT TIMER vers. de paroi - 115V
Art. 151	FIGHT TIMER vers. de table - 230V
Art. 151/115	FIGHT TIMER vers. de table - 115V
Art. 150-02	Télécommande à infrarouge (option)
Art. 852	Valise (en option)

GARANTIE

La garantie est de 2 ans à compter de la date du document d'achat et comprend la réparation gratuite pour les défauts des matériels et de construction. Elle ne comprend pas les frais de transport.
Piles exclues de la garantie.

FIGHT TIMER

Manuel del usuario

ISTALACIÓN

Fijar FIGHT TIMER (versión de pared - Art. 150) a una pared a través de dos tornillos o tacos. Antes de introducir el enchufe en una toma de corriente, controlar que los datos especificados en la placa de la alimentación sean compatibles con los de la red de distribución eléctrica.

FUNCIONAMIENTO

FIGHT TIMER es ideal para visualizar el tiempo de uno o más ciclos, formado por una Acción y una Pausa, y a señalar con un sonido de diferente duración los varios eventos: inicio de la Acción, fin de la Acción, fin del Ciclo entero (0,7 - 1,4 - 2,4 segundos).
Es particularmente indicado para las competencias y los entrenamientos de boxeo, artes marciales, fitness, etc.
Se pueden programar y activar fácilmente en forma individual 5 diferentes Timer, a través de los 5 botones, asociados cada uno a los 4 parámetros siguientes: Tiempo de Acción, Tiempo de Pausa, Número de Ciclos, Tiempo de pausa Final.

Encendido y apagado

Encender y apagar con la tecla *ON-OFF*. Cuando está apagado permanecen iluminado un punto de separación entre los minutos y los segundos para indicar la presencia de la tensión de alimentación.

Visualización

Si el tiempo de visualización es menor de 10':00", éste aparece por entero en el display derecho y el número de ciclos en el display izquierdo, de otro modo los minutos se visualizan en el display izquierdo en lugar del número de ciclos.

Puesta en marcha y detención del Timer visualizado

Para iniciar la cuenta de uno de los 5 Timer, presionar primero la tecla del Timer seleccionado (Timer-x) y luego la tecla *START-STOP*. Presionando dos veces seguidas la tecla del Timer seleccionado, se memoriza y visualiza el tiempo de inicio, para iniciar la cuenta se presiona *START-STOP*. La cuenta del tiempo puede ser detenida y luego vuelta a comenzar con la tecla *START-STOP*.

Reservación Timer

Se puede reservar un Timer para que arranque automáticamente la cuenta cuando se venza el Timer visualizado en ese momento. Si el Timer utilizado está ejecutando un ciclo infinito, entonces el Timer reservado comenzará al final de la primera pausa del Timer actual. Para realizar una reservación, presionar la tecla del Timer -x que se desea reservar y luego la tecla *Timer-Booking.*

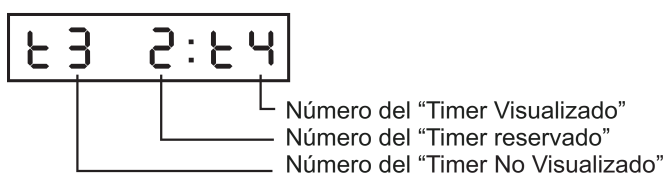
Puesta en marcha y detención de un Timer no visualizado.

Es posible activar cualquiera de los 5 Timer de modo que emita solamente las señales sonoras de inicio/fin de los varios ciclos, sin que sea visualizado: presionar la tecla del Timer x deseado y luego la tecla *Blind-Timer-START-STOP*.
La cuenta del tiempo puede ser detenida y luego continuada, siempre con esta última tecla.
Debido a que tienen sonidos diferentes, la cuenta de un “Timer No Visualizado” puede ser contemporánea a la del “Timer visualizado” sin peligro de confusión: esto permite administrar 2 actividades simultáneas en el mismo lugar, como por ejemplo, una pelea entre dos boxeadores y los ejercicios de entrenamiento de otros atletas.

Estado de los Timer

Con el botón *Timers-Status* se visualiza por 4 segundos los números de los Timer activos (ver Fig. 1), estos centellean si el Timer correspondiente está efectuando la cuenta, de lo contrario permanecen fijos. Si dentro de 4 segundos se presiona la tecla *F1*, se obtiene el cambio entre el “Timer Visualizado” y el “No Visualizado”; de este modo se visualizará el Timer del cual se oía sólo el sonido. Con F2, en vez de F1, se cancela la reservación.

Fig.1 Estado de los Timer (botón Timers-Status)



PROGRAMACIÓN

Presionar la tecla *PROG* para tener acceso a la programación: en el display izquierdo aparece "H1", que indica el primer parámetro a programar, y en el display derecho el valor respectivo, que se puede modificar con las teclas (+) y (-).
Presionar nuevamente *PROG* para pasar a los sucesivos parámetros o *START-STOP* para concluir la programación.

H1 - Modos de efectuar la cuenta (adelante, atrás) [up - do]
Establece si la cuenta se efectúa hacia delante o hacia atrás. Con las teclas (+) y (-) seleccionar "up" para la cuenta hacia adelante, o bien "do" para la cuenta hacia atrás.
Presionar *PROG* para pasar al parámetro siguiente o *START-STOP* para concluir la programación.

H2 - Tipo de sonido (discontinuo o Continuo) [1 - 2]
Establece el tipo de sonido de inicio/fin de los diferentes tiempos.
Con las teclas (+) o (-) seleccionar: "1" para el sonido discontinuo, o bien "2" para el sonido continuo.
Presionar *PROG* para pasar al parámetro siguiente o *START-STOP* para concluir la programación.

H3 - Volumen sonido (Alto-Medio-Bajo-Apagado) [3 - 2 - 1 - 0]
Establece la intensidad del sonido; con las teclas (+) y (-) seleccionar: "3" para Alto , "2" para Medio , "1" para Bajo , "0" para Apagado.
Presionar *PROG* para pasar al parámetro siguiente o *START-STOP* para concluir la programación.

PROGRAMACIÓN DE LOS TIMER
Para cada uno de los 5 Timer hay 4 parámetros programables para un total de 20 parámetros, cada uno de los cuales está identificado por el número del Timer (1,2,3,4,5) y por la letra del parámetro. (A,P,C,F):

para el Timer-1	**1A - 1P - 1C -1F**
para el Timer-2	**2A - 2P - 2C - 2F**
para el Timer-3	**3A - 3P - 3C - 3F**
para el Timer-4	**4A - 4P - 4C - 4F**
para el Timer-5	**5A - 5P - 5C - 5F**

Con la tecla *PROG* se tiene acceso en forma secuencial a todos los 20 parámetros que pueden ser modificados con las teclas (+) y (-).
Presionando *PROG* y luego la tecla del *Timer-x* seleccionado, se tiene acceso inmediatamente al primer parámetro (xA) de dicho Timer.
Con *START-STOP* se finaliza la programación.
A continuación se describen los 4 parámetros (A,P,C,F) concernientes a cada uno de los 5 Timer (x):

xA - Tiempo de Acción (de 0':05" a 90':00")
Modificar el valor con las teclas (+) y (-); mantenerlas presionadas para variar velozmente.
Hay impulsos de 1 seg. con valores de 0':05" a 1':00", impulsos de 5 seg. con valores de 1':00" a 10':00", impulsos de 1 min. con valores de 10':00" a 90':00".
Es de hacer notar que por encima de los 10 min. ya no se visualizan los segundos.

xP - Tiempo de Pausa (de 0':00" a 90':00")
Determina el Tiempo de Pausa que sigue a la acción. Para modificar el valor se procede como para el parámetro xA.

xC - Número de Ciclos (de 0 a 99)
Define el número de ciclos Acción+Pausa, con xC=0 el número de ciclos resulta infinito y el bloqueo puede ser efectuado sólo con la

tecla *START-STOP*.
Modificar el valor con las teclas (+) y (-); mantenerlos presionados para variar velozmente.

xF - Tiempo de pausa Final (de 0':00" a 90':00")
Plantea la pausa Final sucesiva a la última Acción. Después de la pausa Final el ciclo entero comienza de nuevo; con xF=0 la pausa Final no se efectúa y el ciclo entero se realiza una sola vez.
Para modificar el valor se procede como para el parámetro xA.

EJEMPLOS DE PROGRAMACIÓN
A continuación algunos ejemplos que muestran cómo se pueden programar cada uno de los 5 Timer para obtener diferentes modos de funcionamiento.

Acción individual
Indicado para visualizar el tiempo de una competencia con la señal sonora final.
Programar: xA= Tiempo de Acción, xP=0, xC=1 y xF=0.

Número determinado de ciclos
Indicado para visualizar el tiempo en las competencias de varios tiempos.
Programar: xA= Tiempo de Acción, xP= Tiempo de Pausa, xC= Número de los ciclos, xF=0.

Número infinito de ciclos
Indicado para secuencias continuas de entrenamiento; el bloqueo se obtiene sólo con la tecla *START-STOP*.
Programar: xA= Tiempo de Acción, xP= Tiempo de Pausa, xC=0, xF=0.

Secuencias con Número determinado de ciclos y Pausa Final.
Indicado para secuencias de entrenamiento con tiempos de recuperación (pausas) de diferente duración.
Después de la Pausa Final se comienza nuevamente el ciclo entero; el bloqueo se obtiene sólo con la tecla *START-STOP*.
Programar: xA= Tiempo de Acción, xP= Tiempo de Pausa, xC= Número de los ciclos, xF=Tiempo Pausa Final.

Combinación de dos Timer.
La activación de un Timer y la reservación de otro, permite una notable expansión de las combinaciones de la cuenta de los tiempos. Por ejemplo, entre las muchas posibilidades, puede realizarse la cuenta de un determinado número de ciclos de Acción+Pausa, seguido por un número diferente de ciclos y cuya Acción+Pausa sea de diferente duración (ver Fig. 2).

Fig. 2: Ejemplo de combinación de los Timer

1° Timer						2° Timer			
Acción	Pausa1	Acción	Pausa2	Acción	Pausa F.	Acción	Pausa1	Acción	Pausa F.
5 min	1 min	5 min	1 min	5 min	3 min	10 min	1 min	10 min	20 min

OPCIONES:
TELEMANDO DE RAYOS INFRARROJOS

(Art. 150-02)
El telemando permite el control, sin cables, de todas las funciones hasta una distancia de 15 m; en vista de que no está incluido en el FIGHT TIMER se puede pedir por separado, también a distancia de tiempo.

Maletín (Art. 852)
Se puede ordenar por separado el Maletín para transportar cómodamente la versión de mesa del FIGH TIMER.

CHARACTERISTICS

Alimentación:
- 230 Vac ±10%; 50 Hz; 6VA
- 115 Vac ±10%; 60 Hz; 6 VA
Condiciones:
- operativas 0 .. +50 °C; UR < 95%
- de almacenam: -15 .. +70 °C; UR < 95%
Cifras:
- dimensión: 9,1 x 4,3 cm
- visibilidad: > 30 m

Dimensión - vers.:
- de Pared: 56 x 18,5 x 4,0 cm; 1,6 kg
- de mesa: 56 x 23 x 8,5 cm; 2,1kg
Telecomando:
- espacio ocupado: 4,9 x 11 x 2,2 cm;
0,18 kg
- portée: > 15 m
- piles: 9V; 16 x 45 x 26 mm; 2 años
Maletín:
- 60 x 40 x 11,4 cm; 2,3 kg

VALORES DE FÁBRICA DE LOS PARÁMETROS DE PROGRAM.

Parámeter	Descripción	Valores de fábrica
H1	Modalité de la cuenta	up
H2	Tipo de sonido	2 = Contin.
H3	Volumen del sonido	2 = Medio
1A	Timer 1 - Tiempo de acción	3':00"
1P	Timer 1 - Tiempo de pausa	1':00"
1C	Timer 1 - Número de los ciclos	6
1F	Timer 1 - Tiempo de pausa final	0':00"
2A	Timer 2 - Tiempo de acción	2':00"
2P	Timer 2 - Tiempo de pausa	1':00"
2C	Timer 2 - Número de los ciclos	3
2F	Timer 2 - Tiempo de pausa final	0':00"
3A	Timer 3 - Tiempo de acción	15':00"
3P	Timer 3 - Tiempo de pausa	5':00"
3C	Timer 3 - Número de los ciclos	0
3F	Timer 3 - Tiempo de pausa final	0':00"
4A	Timer 4 - Tiempo de acción	30':00"
4P	Timer 4 - Tiempo de pausa	10':00"
4C	Timer 4 - Número de los ciclos	0
4F	Timer 4 - Tiempo de pausa final	10':00"
5A	Timer 5 - Tiempo de acción	45':00"
5P	Timer 5 - Tiempo de pausa	15':00"
5C	Timer 5 - Número de los ciclos	0
5F	Timer 5 - Tiempo de pausa final	10':00"

LISTA DE CÓDIGOS	
Art. 150	FIGHT TIMER vers. de pared - 230V
Art. 150/115	FIGHT TIMER vers. de pared - 115V
Art. 151	FIGHT TIMER vers. de mesa - 230V
Art. 151/115	FIGHT TIMER vers. de mesa - 115V
Art. 150-02	Telecomando a rayos infrarrojos (opcional)
Art. 852	Maletín (opcional)

GARANTÍA

La garantía es de 2 años a partir de la fecha señalada en el documento de adquisición, y comprende la reparación gratuita por defectos de los materiales y de construcción. No están incluidos los gastos de transporte.
La batería no está incluida en la garantía.

FIGHT TIMER

Handbuck

INSTALLATION

Den FIGHT TIMER (Wandausführung - Art. 150) mittels zwei Schrauben oder Dübeln an einer Wand befestigen. Vor Anschluss des Netzsteckers an eine Steckdose kontrollieren, dass die Anschlussdaten auf dem Typenschild mit denen des Stromversorgungsnetzes übereinstimmen.

BETRIEB

Der FIGHT TIMER ist ideal für die Anzeige der Zeit eines oder mehrerer Zyklen, die sich aus einer Aktion gefolgt von einer Pause zusammensetzen, und für die Signalgebung mittels verschieden lang anhaltenden Tonsignalen der verschiedenen Events: Beginn der Aktion, Ende der Aktion, Ende des gesamten Zyklus (0,7 - 1,4 - 2,4 Sekunden).
Der Timer eignet sich insbesondere für die Wettkämpfe und das Training im Boxsport, Kampfsport, Fitness, usw..
Es können 5 verschiedene Timer einzeln programmiert werden, welche nacheinander mit 5 miteinander verbundenen Tasten aktivierbar sind. Jeder Timer hat folgende Parameter: Aktionszeit, Pausenzeit, Zyklenanzahl, Endpausenzeit.

Ein- und Ausschalten
Mit der Taste *ON-OFF* ein- und ausschalten. Bei ausgeschaltetem Zustand leuchten die beiden Trennpunkte zwischen Minuten und Sekunden weiter auf, was darauf hinweist, dass das Gerät noch unter Strom steht.

Anzeigen
Wenn die anzuzeigende Zeit unter 10':00" liegt, erscheint sie vollständig auf dem rechten Display. Auf dem linken Display erscheint die Anzahl der Zyklen. Andernfalls werden die Minuten auf dem linken Display anstelle der Zyklenanzahl angezeigt.

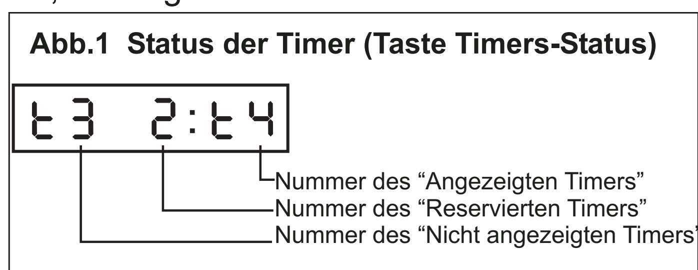
Start und Stopp des angezeigten Timers
Zum Start der Zeitzählung von einem der 5 Timer, zuerst die Taste des betreffenden Timers (Timer-x) und dann die *START-STOP* Taste drücken. Durch Zweimaliges Drücken der Taste des betreffenden Timers, wird die Startzeit geladen und angezeigt; dann zum Starten der Zeitzählung die *START-STOP* Taste drücken. Die Zeitzählung kann mit der *START-STOP* unterbrochen und dann wieder aufgenommen werden.

Timer Reservierung
Man kann einen Timer reservieren, damit er automatisch mit der Zählung beginnt, wenn der in jenem Moment angezeigte Timer abläuft.
Wenn der gerade verwendete Timer einen unendlichen Zyklus durchführt, so wird der reservierte Timer bei Ende der ersten Pause des aktuellen Timers starten. Zur Reservierung, zuerst die Taste des zu reservierenden Timer-x und dann die Taste *Timer-Booking* drücken.

Start und Stopp eines nicht angezeigten Timers
Jeder der 5 Timer kann auch nur für die Tonsignalgebung, die den Beginn bzw. das Ende der verschiedenen Zyklen anzeigt, aktiviert werden, ohne hierzu angezeigt zu werden: Die Taste des gewünschten Timer-x und dann die Taste *Blind-Timer-START-STOP* drücken.
Die Zeitzählung kann gestoppt und dann mit der zuletzt genannten Taste wieder aufgenommen werden.
Da alle Timer über unterschiedliche Tonsignale verfügen, kann die Zählung eines “Nicht angezeigten Timers” gleichzeitig mit der Zählung eines “Angezeigten Timers” stattfinden, ohne dass Verwirrung entsteht: So können 2 am gleichen Ort gleichzeitig stattfindende Aktivitäten verfolgt werden, wie zum Beispiel, ein Kampf zwischen zwei Boxern und das Training von anderen Athleten.

<u>*Status der Timer*</u>
Mit der Taste *Timers-Status* werden 4 Sekunden lang die Nummern der aktiven Timer angezeigt (siehe Abb. 1); diese blinken auf, wenn der entsprechende Timer läuft, während sie fest aufleuchten, wenn derselbe nicht läuft.
Wenn innerhalb von 4 Sekunden die Taste *F1* gedrückt wird, wird der "Angezeigte Timer" mit dem "Nicht angezeigten Timer" ausgetauscht; auf diese Art und Weise wird der Timer angezeigt, von dem man nur den Signalton gehört hat. Die Reservierung wird anstatt mit F1, mit F2 gelöscht.

Abb.1 Status der Timer (Taste Timers-Status)



PROGRAMMIERUNG

Zur Programmierung die *PROG* drücken: Auf dem linken Display erscheint "H1", was den ersten zu programmierenden Parameter anzeigt; auf dem rechten Display der entsprechende Wert, der mit den Tasten (+) und (-) geändert werden kann. Um zu den nächsten Parametern zu gelangen, erneut *PROG* drücken oder *START-STOP*, um die Programmierung zu beenden.

H1 - Zählungsmodus (vorwärts, rückwärts) [up - do]
Definiert, ob die Zählung vor- oder rückwärts laufend erfolgt. Mit den Tasten (+) und (-) auswählen: "up" für die Vorwärtszählung, oder "do" für die Rückwärtszählung.
Zum Zugang zum nächsten Parameter *PROG* drücken oder *START-STOP*, um die Programmierung zu beenden.

H2 - Art des Signaltons (Trillerton oder anhaltender Ton) [1 - 2]
Definiert die Art des Signaltons für Beginn/Ende der verschiedenen Zeiten. Mit den Tasten (+) und (-) auswählen: "1" für Trillerton oder "2" für anhaltenden Ton.
Zum Zugang zum nächsten Parameter *PROG* drücken oder *START-STOP*, um die Programmierung zu beenden.

H3 - Lautstärke des Tons (Laut-Mittel-Leise-Aus) [3 - 2 - 1 - 0]
Definiert die Intensität des Tons; mit den Tasten (+) und (-) auswählen: "3" für Laut , "2" für Mittel , "1" für Leise , "0 für Aus.
Zum Zugang zum nächsten Parameter *PROG* drücken oder *START-STOP*, um die Programmierung zu beenden.

<u>PROGRAMMIERUNG DES TIMERS</u>
Für jeden der 5 Timer stehen 4 programmierbare Parameter zur Verfügung, was insgesamt 20 Parameter macht. Jeder der Parameter wird durch die Nummer des Timers (1,2,3,4,5) und durch den Buchstaben des Parameters (A,P,C,F) gekennzeichnet:

Für den Timer -1	**1A - 1P - 1C - 1F**
Für den Timer -2	**2A - 2P - 2C - 2F**
Für den Timer -3	**3A - 3P - 3C - 3F**
Für den Timer -4	**4A - 4P - 4C - 4F**
Für den Timer -5	**5A - 5P - 5C - 5F**

Mit der Taste *PROG* gelangt man nacheinander zu allen r20 Parametern, welche mit den Tasten (+) und (-) geändert werden können.
Durch Drücken der Taste *PROG* und dann der Taste des betreffenden T*imer-x* gelangt man sofort zum ersten Parameter (xA) dieses Timers.
Mit *START-STOP* wird die Programmierung beendet.
Im Folgenden werden die 4 Parameter beschrieben (A,P,C,F), die jeden der 5 Timer (x) betreffen:

xA - Aktionszeit (von 0':05" bis 90':00")
Den Wert mit den Tasten (+) und (-) ändern; durch Gedrückthalten der Tasten lässt sich der Wert schnell ändern.
Zur Verfügung stehen Stufen von 1Sek für Werte von 0':05" bis 1':00", Stufen von 5Sek für Werte von 1':00" bis 10':00", Stufen von 1Min für Werte von 10':00" bis 90':00". Es wird darauf hingewiesen, dass bei einer Zeit über 10Min die Sekunden nicht mehr angezeigt werden.

xP - Pausenzeit (von 0':00” bis 90':00”)
Legt die Dauer der auf die Aktion folgenden Pause fest.
Die Änderung des Wertes erfolgt wie für den Parameter xA.

xC - Zyklenanzahl (von 0 bis 99)
Definiert die Anzahl von Zyklen Aktion+Pause; mit xC=0 ist die Anzahl der Zyklen unendlich und der Stopp erfolgt nur mit der Taste *START-STOP*. Mit den Tasten (+) und (-) den Wert ändern; durch Gedrückthalten der Tasten lässt sich der Wert schnell ändern.

xF - Zeitdauer der Endpause (von 0':00” bis 90':00”)
Stellt die auf die letzte Aktion folgende Pause ein. Nach der Endpause startet der gesamte Zyklus von neuem; mit dem Parameter xF=0 erfolgt keine Endpause und der gesamte Zyklus wird nur ein Mal durchgeführt.
Die Änderung des Wertes erfolgt wie für den Parameter xA.

PROGRAMMIERUNGSBEISPIELE
Nachstehend einige Beispiele, die erläutern, wie jeder der 5 Timer für die verschiedenen Betriebsarten programmiert werden kann.

Einzelaktion
Für die Anzeige der Wettkampfdauer mit dem Endtonsignal.
Programmierung: xA= Aktionszeit, xP=0, xC=1 und xF=0.

Festgelegte Zyklenanzahl
Für die Anzeige der Wettkampfdauer mit mehreren Runden.
Programmierung: xA= Aktionszeit, xP= Pausenzeit, xC= Zyklenanzahl, xF=0.

Unendliche Zyklenanzahl
Für aufeinander folgende Trainingssequenzen; Stopp erfolgt nur mit der Taste *START-STOP.*
Programmierung: xA= Aktionszeit, xP= Pausenzeit, xC=0, xF=0.

Sequenzen mit festgelegter Zyklenanzahl und Endpause.
Für Trainingssequenzen mit verschiedenen langen Pausen. Nach der Endpause startet der gesamte Zyklus erneut; der Stopp erfolgt nur mit der Taste *START-STOP*.
Programmierung: xA= Aktionszeit, xP= Pausenzeit, xC= Zyklenanzahl, xF=Dauer der Endpause.

Kombinationen von zwei Timern.
Die Einschaltung eines Timers und die Reservierung eines anderen ermöglichen eine große Anzahl von Zeitzählungskombinationen, wie zum Beispiel die Zählung einer bestimmten Anzahl von Zyklen Aktion+Pause, gefolgt von einer unterschiedlichen Anzahl von Zyklen mit unterschiedlicher Aktions+Pausenzeit (siehe Abb. 2).

Abb. 2: Kombinationsbeispiel der Timer

1° Timer						2° Timer			
Aktion	Pause1	Aktion	Pause2	Aktion	F.Pause	Aktion	Pause1	Aktion	F.Pause
5 min	1 min	5 min	1 min	5 min	3 min	10 min	1 min	10 min	20 min

OPTIONEN:
Infrarot-FERNBEDIENUNG (Art. 150-02)
Die Fernbedienung ermöglicht die kabellose Steuerung aller Funktion bis zu 15m Distanz; da die Fernbedienung nicht im Lieferumfang des FIGHT TIMER enthalten ist, kann sie separat bestellt werden.
HANDKOFFER (Art. 852)
Für einen bequemen Transport der FIGHT TIMER Tischausführung; separat bestellbar.

TECHNISCHE DATEN

Versorgungsspannung:	
- 230 Vac ±10%; 50 Hz; 6VA	
- 115 Vac ±10%; 60 Hz; 6 VA	
Betriebsbedingungen:	0 .. +50 °C; UR < 95%
Lagerbedingungen:	-15 .. +70 °C; UR < 95%
Ziffern:	
- Abmessungen: 9,1 x 4,3 cm	
- Sichtweite: > 30 m	
Abmessungen:	
- Andausführung: 56 x 18,5 x 4,0 cm; 1,6 kg	
- Tischausführung: 56 x 23 x 8,5 cm; 2,1kg	

Fernbedienung:
- Abmessungen: 4,9 x 11 x 2,2 cm; 0,18 kg
- Reichweite: > 15 m
- Batterie: 9V; 16 x 45 x 26 mm; 2 Jahre
Handkoffer:
- (60 x 40 x 11,4 cm); 2,3 kg

FABRIKWERTE DER PROGRAMMPARAMETER.

Parameter	Beschreibung	Fabrikwert
H1	Zählungsmodus	up
H2	Tontyp	2 = Contin.
H3	Lautstärke des Tons	2 = Middle
1A	Timer 1 - Aktionszeit	3':00"
1P	Timer 1 - Pausenzeit	1':00"
1C	Timer 1 - Zyklenanzahl	6
1F	Timer 1 - Dauer der Endpause	0':00"
2A	Timer 2 - Aktionszeit	2':00"
2P	Timer 2 - Pausenzeit	1':00"
2C	Timer 2 - Zyklenanzahl	3
2F	Timer 2 - Dauer der Endpause	0':00"
3A	Timer 3 - Aktionszeit	15':00"
3P	Timer 3 - Pausenzeit	5':00"
3C	Timer 3 - Zyklenanzahl	0
3F	Timer 3 - Dauer der Endpause	0':00"
4A	Timer 4 - Aktionszeit	30':00"
4P	Timer 4 - Pausenzeit	10':00"
4C	Timer 4 - Zyklenanzahl	0
4F	Timer 4 - Dauer der Endpause	10':00"
5A	Timer 5 - Aktionszeit	45':00"
5P	Timer 5 - Pausenzeit	15':00"
5C	Timer 5 - Zyklenanzahl	0
5F	Timer 5 - Dauer der Endpause	10':00"

VERZEICHNIS DER BESTELLNUMMERN	
Art. 150	FIGHT TIMER Wandausführung - 230V
Art. 150/115	FIGHT TIMER Wandausführung - 115V
Art. 151	FIGHT TIMER Tischausführung - 230V
Art. 151/115	FIGHT TIMER Tischausführung - 115V
Art. 150-02	Infrarot-Fernbedienung (optional)
Art. 852	Handkoffer (en option)

GARANTIE

Die Garantie gilt 2 Jahre ab Datum des Kaufdokuments und umfasst kostenlose Reparaturen, die auf Material- und Herstellungsfehler zurückzuführen sind. Nicht inbegriffen sind die Transportkosten. Für die Batterie besteht kein Anspruch auf Garantieleistungen.


Favero®
ELECTRONIC DESIGN